LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

# GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - GENNAIO 2012

# 69

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio
Clicca Qui

## METAL GEAR SOLID HD

UNA COLLEZIONE STORICA DA **KONAMI!**

## LA GUERRA DEL NORD

QUANDO TORNA IL SIGNORE DEGLI **ANELLI!**

## MARIO KART 7

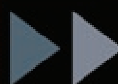
SE LA GUIDA INCONTRA LA **FOLLIA!**

Con la rubrica GIOCHI INDIE!

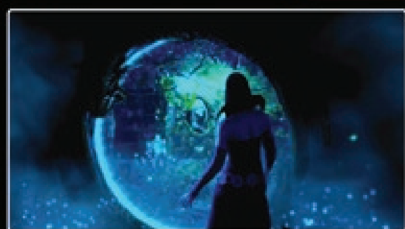
# HITMAN ABSOLUTION

CLICCA QUI

IN QUESTO NUMERO



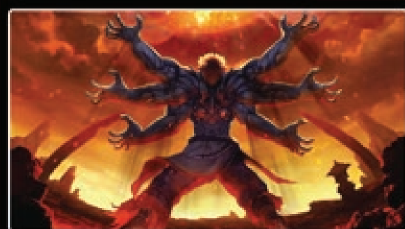
TRINE 2 - PC



MARIO LAND 3DS



ASURA'S WRATH



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

**Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005**

**DIRETTORE RESPONSABILE**
*Cesare Arietti*

**CAPOREDATTORE**
*Valerio Fusco*

**REDAZIONE:**
*Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin*

**HANNO COLLABORATO:**
*Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Davide Begni*

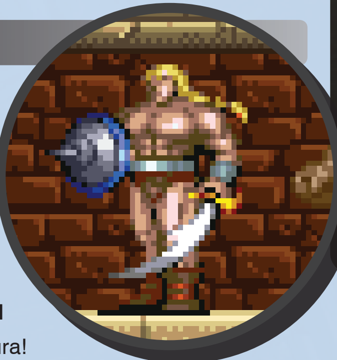
**EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:**
*Via del Prato Fabio 17 / 19*
*00040 - Rocca di Papa [ RM ]*
**PER LA TUA PUBBLICITA':**
*E-Mail: info@edizioniplayer.it*

**SI RINGRAZIA:** *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*





## #EDITORIALE

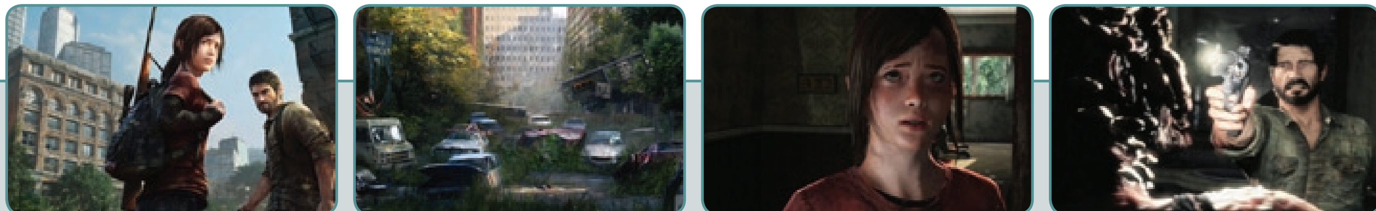


**Ogni nuovo anno porta con sé numerose aspettative:** il mercato del **gaming** non fa eccezione, tra annunci importanti e immancabili indiscrezioni. Ma è anche il periodo in cui arrivano le produzioni più atipiche, forti dell'assenza di rivali particolarmente ingombranti che di solito occupano il periodo prenatalizio. Occhi puntati quindi su **Asura's Wrath** (previsto a febbraio), passando per **Trine 2** e **Metal Gear Solid HD Collection**. Non resta che augurarvi dunque... una buona lettura!

*CESARE ARIETTI*

## SOMMARIO

# TARGET NEWS

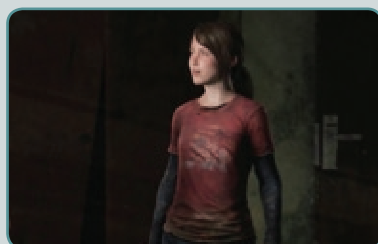


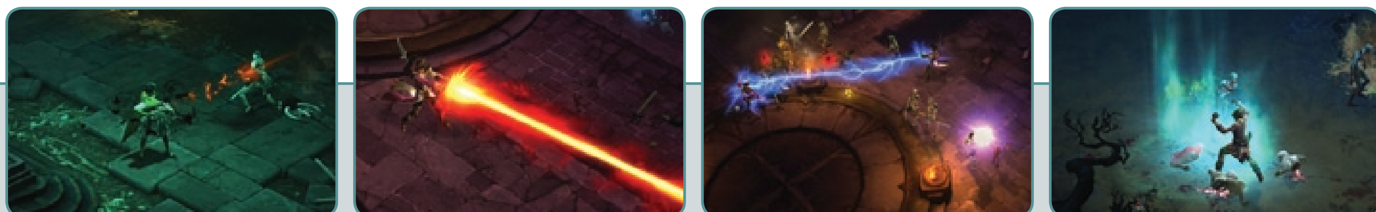


NAUGHTY DOG RITORNA IN SCENA CON UN NUOVO SHOOTER IN TERZA PERSONA!

## UNA DATA PER THE LAST OF US

**Nonostante fosse in sviluppo da ben due anni,** la nuova creatura ludica di **Naughty Dog** sembra prevista tra la fine del 2012 e l'inizio del 2013, in esclusiva **PlayStation 3**. **The Last of Us**, interessantissimo titolo dalle tinte horror, potrebbe essere un **third person shooter** molto simile ad **Uncharted**, pur mantenendo una personalità molto più seria. Si parla di un **survival** ambientato dopo una catastrofe che ha stravolto il mondo, che vede protagonisti un uomo di nome **Troy Baker** e una ragazzina chiamata **Joel**. Prepariamoci a vedere la fine del pianeta **Terra**...

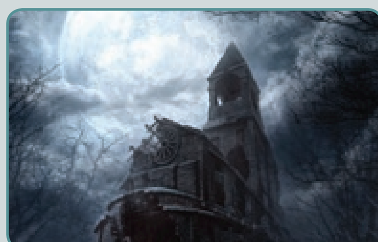


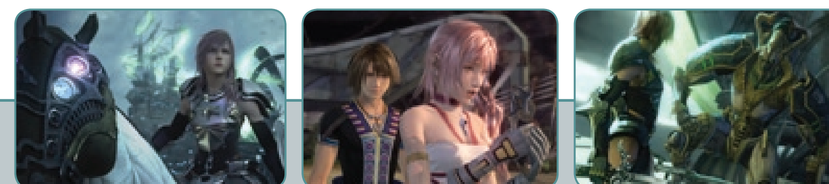


LO ANNUNCIA MICAH WHIPLE SU TWITTER. ANCORA NESSUNA DATA CERTA SUL RILASCIO...

## DIABLO III ARRIVERA' SU CONSOLE!

**Attraverso Twitter, Micah Whiple ha** confermato che l'attesissimo **Diablo III** sarà sviluppato anche per **console**. Al momento però non si conoscono i tempi di lavoro e quindi nemmeno la data di uscita. Quello che è certo è che Diablo III si collocherà nello stesso mondo dei precedenti capitoli. La storia prende le mosse dalla sconfitta di **Baal**, il terribile **Signore della Distruzione**, e ci porta di nuovo nella città di **Tristram**, dalla quale partiremo a combattere le creature del male... I primi due capitoli della saga hanno scosso la storia dei videogiochi: cosa potremo aspettarci da questo seguito?

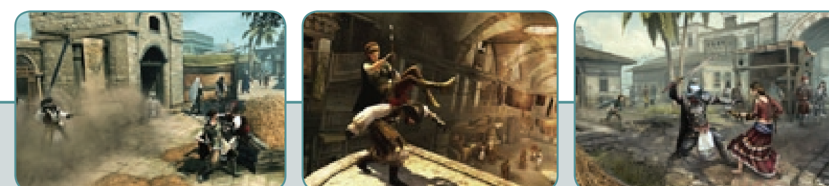




VENDITE CONTENUTE PER IL TITOLO TARGATO SQUARE ENIX

## FINAL FANTASY XIII-2: UN FLOP?

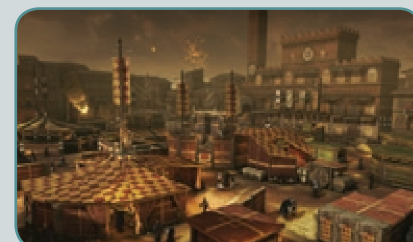
**Secondo la classifica rilasciata da Famitsu e relativa all'ultima settimana** dell'anno appena trascorso, **Final Fantasy XIII-2** non ha superato le 750.000 copie vendute. La cifra, piuttosto alta per un titolo qualsiasi, risulta negativa se paragonata ai dati di vendita dei precedenti capitoli della saga, soprattutto quelli relativi al territorio giapponese. Sul lungo periodo le cose potrebbero cambiare, ma ciò non toglie che ultimamente **Square-Enix** stia attraversando un periodo non facile...

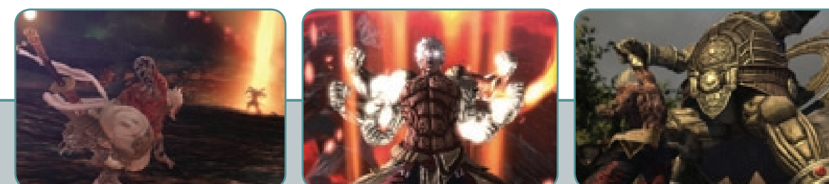


NUOVO DLC DA UBISOFT PREVISTO PER IL 24 GENNAIO!

## SEI MAPPE PER REVELATIONS!

**Dopo aver rilasciato il primo DLC, Ubisoft** continua a supportare il suo **Assassin's Creed: Revelations** con un altro contenuto aggiuntivo, questa volta focalizzato su sei nuove mappe, di cui tre riprese da **Brotherhood**: Siena di notte, Firenze e San Donato. Le novità riguardano invece le location di Dyers, Gerusalemme ed il distretto imperiale di Costantinopoli. Il **DLC** sarà disponibile a partire dal 24 Gennaio su **PlayStation 3**, **XBox 360** e **PC**.





E' DISPONIBILE LA VERSIONE PRESENTATA AL TGS 2011!

## ASURA'S WRATH IN UNA DEMO!

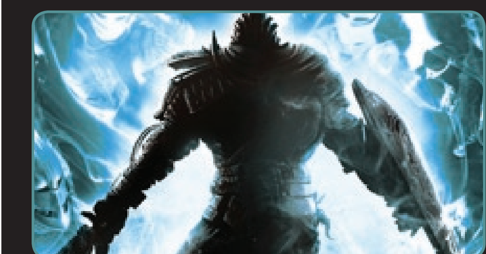
**E' disponibile la demo del promettente Asura's Wrath, sia su PlayStation 3 che XBOX 360**. Si tratta essenzialmente della stessa versione che **Capcom** ha presentato durante il **Tokyo Game Show 2011** ma con alcune piccole interessanti aggiunte relative a vari frangenti e sequenze cinematiche. **Asura's Wrath** è atteso nei negozi per il 24 Febbraio prossimo: non vediamo l'ora di mettere le mani sulla nuova produzione **action** di **CyberConnect 2**...

# FLASH NEWS



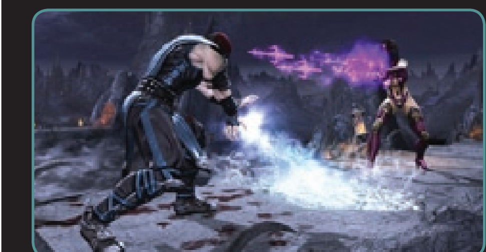

### PSVITA: VENDITE BASSE...

**Le vendite di PSVita in Giappone sono state** sottotono: molti negozi hanno ridotto il prezzo del modello **3G** da 29.980 a 24.999 Yen.



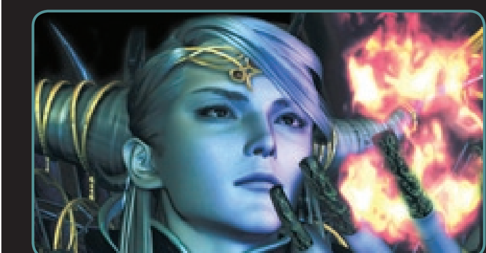
### DARK SOULS FORSE SU PC

**Dark Souls è stato un successo: per questo motivo Namco Bandai** si è dimostrata possibilista a riguardo ad una versione **PC**...



### KOMPLETE EDITION? SI!

**Warner Bros. Interactive ha confermato** ufficialmente l'arrivo di **Mortal Kombat: Komplete Edition**, che comprenderà tutti i **DLC** rilasciati.



### FINAL FANTASY: IL REMAKE

**Final Fantasy Origins è in arrivo su PlayStation Store**: lo ha confermato la stessa **SONY** attraverso il suo **blog** ufficiale. Evviva!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SQUARE ENIX / GENERE: STEALTH - AZIONE / USCITA: TBA 2012





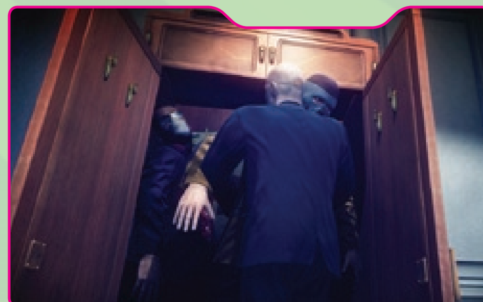
## HITMAN: ABSOLUTION

ANTEPRIMA completa

A cura di: Simone Giorgi

**Svelato ufficialmente allo scorso E3, il promettente Hitman: Absolution si è ripresentato** in questi giorni con nuove notizie e informazioni sul suo stato di sviluppo. L'incipit stupisce e condiziona immediatamente il plot narrativo: l'**Agente 47**, infatti, sarà incaricato di uccidere **Diana Burnwood**, uno dei suoi superiori nell'Agenzia. Non che il buon pelatone si faccia troppi scrupoli, ma la situazione è ovviamente atipica e rischia di precipitare presto... Improntato verso soluzioni **stealth**, **Hitman: Absolution** proverà a mettere insieme uno stile di gioco un tantino più vario e dinamico. Per dare un tocco di pathos gli sviluppatori hanno inserito il **Point Shooting System**, una sorta di **slow motion** attraverso il quale potremo fermare il tempo e decidere la soluzione da adottare. Per ora possiamo sbilanciarci positivamente, ma per il giudizio effettivo dovremo gdarci appuntamento alla recensione finale. Restate sintonizzati...











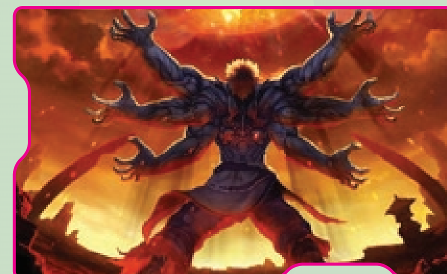


i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO



A N T E P R I M E

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CAMPCOM / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: 02 - 2012







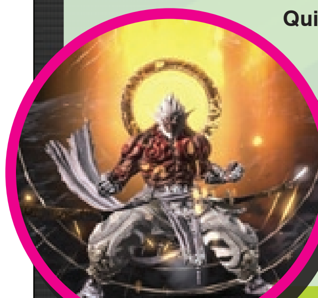


## ASURA'S WRATH

ANTEPRIMA completa

A cura di: Simone Giorgi

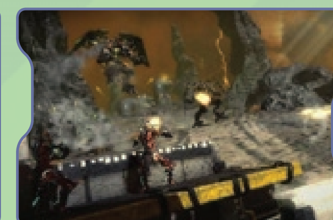
**Gli sviluppatori di Asura's Wrath, i CyberConnect2, hanno deciso di stupirci con un nuovo action game in cui le boss fight la faranno da padrone.** Il protagonista è **Asura**, un demone che dovrà vedersela con nemici di diverso tipo e apparentemente insormontabili. L'azione di gioco risulta concentrata, forse troppo a dire il vero, sull'utilizzo dei **Quick Time Event** che si attiveranno nelle situazioni critiche della battaglia. La spettacolarizzazione delle scene appare evidente grazie soprattutto ad un'ottima regia e all'esagerazione delle sequenze. Considerate solamente che il nostro protagonista dovrà contrastare una divinità talmente grande che dallo spazio ci scaglierà contro solamente il suo dito indice... Le potenzialità di un progetto vincente sembrano esserci, a partire dal carisma del nuovo personaggio creato...





PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: SONY / GENERE: SPARATUTTO / DATA DI USCITA: 03 - 2012











## STARHAWK

ANTEPRIMA completa

A cura di: Alessio Calace

**Quando cinque anni fa Sony annunciò Warhawk, molti si domandarono** cosa potesse proporre il **remake** di un gioco di dubbio gusto uscito sulla **PSX**. Alla sua uscita, però, grazie anche al fatto che fosse l'unico titolo a sfruttare le caratteristiche **online** della **console**, molti gli diedero fiducia e si ritrovarono uno dei giochi più innovativi e divertenti degli ultimi anni. E ora **Sony** ha annunciato un seguito che promette di migliorare la serie sotto ogni punto di vista. Il fulcro del gioco sembra legato al feeling delle armi, al sistema di mira, dei veicoli e così via, ma comprende non solo la classica azione di assalto e difesa, ma anche la costruzione strategica di gruppo. **Starhawk** intende creare un genere a sé: promosso a pieni voti... almeno fino alla release definitiva!





i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS — SVILUPPO: NINTENDO / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: GUIDA / GIOCATORI: 1 - 8

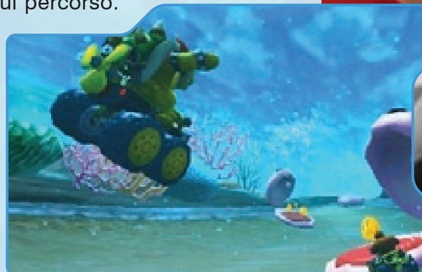
# MARIO KART 7

## SMETTETE DI GUIDARE... CON PRUDENZA!

RECENSIONE completa — A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

**Come ogni console Nintendo che si rispetti, anche il 3DS apre i suoi circuiti all'ennesimo capitolo** dedicato alla serie di **Mario Kart**. Lo scheletro di quest'ultimo episodio rispecchia fedelmente lo stile dei suoi predecessori lasciandolo praticamente immutato. Il **single player** ci proporrà le solite opzioni di partenza, dandoci la possibilità di affrontare i diversi circuiti presenti divisi nelle tre categorie, 50, 100, 150cc. Ovviamente ognuna di queste rappresenta un livello di difficoltà: facile, intermedio, difficile. I circuiti sviluppati, 16 nuovi più altri 16 ispirati a vecchie glorie del passato, saranno farciti dai classici power up che troveremo sul percorso.

Questa volta potremo correre anche sott'acqua o volare grazie ad un pratico deltaplano. **Mario Kart 7** offre buoni spunti grafici, proponendo tracciati colorati e scenari vari, riuscendo a mantenere una fluidità decisamente alta. Un ottimo gioco, ma il brand del titolo necessiterebbe di una maggiore rivisitazione per coinvolgere di più anche la vecchia guardia.

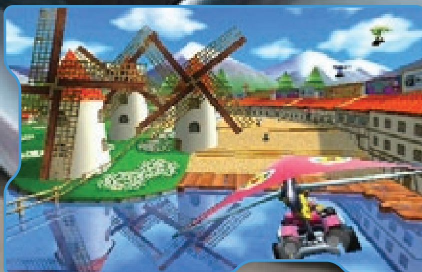












**IN ESCLUSIVA PER:** Nintendo 3DS

COMMENTA / COLLABORA / BUY NOW!

| Voce | Voto | Commenti |
|---|---|---|
| Grafica | 82 | + Come sempre è coloratissima! + Tracciati convincenti! |
| Giocabilità | 80 | + Collaudata e divertente! - Poche novità di rilievo... |
| Sonoro | 85 | + Parliamo di Nintendo... + ...e quindi musiche di livello! |
| Longevità | 85 | + Tante modalità... + ...e multiplayer divertentissimo! |

GLOBALE **80**

SITO WEB



REVIEWS — SVILUPPO: UBISOFT PARIS / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: MUSICALE / GIOCATORI: 1 - 4

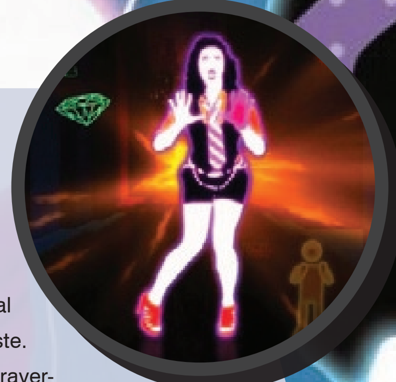
# JUST DANCE 3

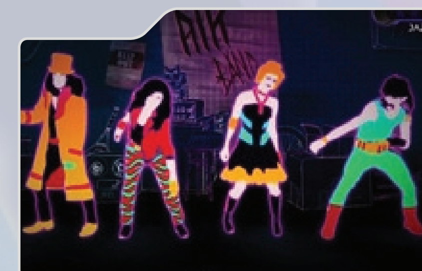
## PRONTI PER UN PARTY A BASE DI MUSICA?

RECENSIONE completa — A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

**Dopo il successo ottenuto su Wii, il terzo capitolo della serie Just Dance targata Ubisoft, sbarca anche sulla console Microsoft** per sfruttare le caratteristiche della periferica **Kinect**. Si tratta di un **rhythm game** in cui avremo modo di eseguire coreografie seguendo i passi dei vari istruttori che appariranno sullo schermo. **Just Dance 3** arriva su **Xbox 360** portando con sé tutto lo spirito della serie, donandoci la possibilità di affrontare **party** con ben quattro giocatori contemporaneamente. Posto che abbiate lo spazio necessario nella stanza, avrete al possibilità di divertirvi sfruttando le divertenti modalità proposte.

Le novità introdotte risiedono nella modalità **Just Create**, attraverso la quale avremo la possibilità di creare, sulla base delle tracce inserite, la nostra coreografia personale. La bellezza di questa opzione sta nel fatto che il pezzo ballato sarà condivisibile in rete, farlo vedere ai nostri amici e utilizzarlo nel party mode. Ma dov'è che **Just Dance 3** lascia il fianco alle critiche? Dobbiamo ammettere che l'accessibilità del titolo appare un tantino eccessiva. Risulta quindi non difficilissimo, vista anche la permissività dei trainer, portare a termine i brani proposti anche sbagliando movimenti che il prodotto calcolerà per buoni. A parte questo, il titolo **Ubisoft** saprà offrirvi soddisfazioni e divertimento, soprattutto se avrete modo di provarlo in compagnia di qualche amico.









**DISPONIBILE ANCHE PER:** PlayStation 3, Nintendo Wii

COMMENTA / COLLABORA / BUY NOW!

| Voce | Voto | Commenti |
|---|---|---|
| Grafica | 75 | + Tecnicamente fa il suo dovere... - ...ma non brilla per la novità! |
| Giocabilità | 75 | + Per un pubblico vasto... - ...ma forse troppo vasto! |
| Sonoro | 85 | + Buono il comparto audio! + Tracklist discreta! |
| Longevità | 72 | + Divertenti le modalità proposte... - ...ma alla lunga stanca! |

GLOBALE **75**

SITO WEB

SVILUPPO: SNOWBLIND / PUBLISHER: EA / GENERE: AZIONE - RPG / GIOCATORI: 1 - 3

# IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA GUERRA DEL NORD

## SIETE PRONTI A VIAGGIARE NEL MONDO DI TOLKIEN?

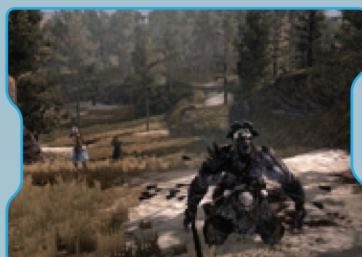


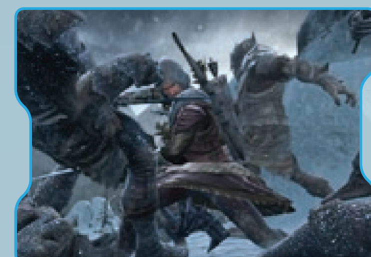
RECENSIONE completa

A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**



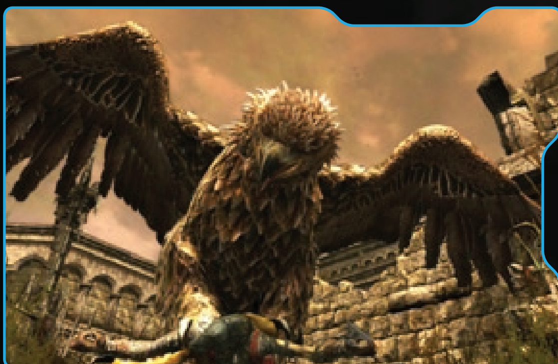
L'**universo fantasy ideato dalla geniale mente di J.R.R. Tolkien ha donato sia al mondo** del cinema e sia all'universo videoludico delle vere e proprie perle. Accantonando la magistrale trilogia diretta da **Peter Jackson**, parliamo di quelle che sono le migliori produzioni in ambito di videogame ambientate nella **Terra di Mezzo**. Dopo i primi tre **tie-in**, i nostri **PC** e **console** hanno potuto assaporare strategici come **La Guerra dell'Anello** o **La Battaglia per la Terra di Mezzo**, fino ai giochi di ruolo (**La Terza Era**) e persino **MMORPG**, con l'ottimo **Lord of the Rings Online** (ora anche **Free 2 Play**). Ed ecco che **EA** propone un interessante action **RPG** con una divertente modalità cooperativa…

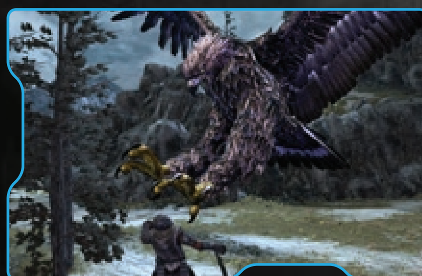




**Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord** si sviluppa seguendo il filone narrativo dei tre film. La storia non traccerà però la **Compagnia dell'Anello** ma sarà focalizzata su un nuovo *dream team* di guerrieri, con l'unico obiettivo di distrarre le armate di **Sauron** e permettere l'avanzata di **Frodo**. Gli eroi selezionabili sono tre: **Eradan**, ranger Dunedain, **Farin**, nano di Erebor, e **Andriel**, la signora del sapere di **Gran Burrone**. I nostri eroi affronteranno la minaccia di **Agandaur**, un umano votato al "lato oscuro" e generale delle truppe mostruose...

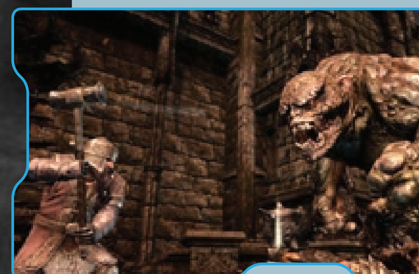
**Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord** utlizza una base **RPG** unita ad una componente tipicamente **Action**. Le peculiarità **GDR** del titolo risiedono nella possibilità di aumentare le caratteristiche del nostro personaggio dopo aver acquisito punti esperienza. Saliti di livello potremo aumentare statistiche che spaziano dalla forza fino alla destrezza. In base al nostro sistema di gioco modificheremo a piacere ciascun parametro. Oltre alle statistiche ad ogni livello acquisito sarà possibile aumentare di un punto una determinata abilità come per esempio l'apprendimento di combo per il combattimento in mischia o nuove abilità per il tiro a distanza con archi, balestre o magie. Durante i nostri viaggi nella Terra di Mezzo ci imbatteremo in un numero altissimo di nemici, grazie a loro non solo otterremo punti esperienza utili per salire di livello ma potremo "raccogliere" nuove armi, armature, pozioni o munizioni per le armi a distanza così come accade per ogni gioco di ruolo che si rispetti.





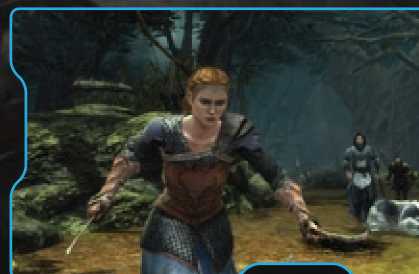






Le **quest** verranno svolte in livelli "chiusi", senza la possibilità di spostarsi liberamente in spazi aperti. Le uniche sezioni che si possono avvicinare in qualche modo al genere **open world** sono le città, dove è possibile acquistare armi e rifornimenti. La longevità si attesta su buoni livelli, ma va considerata anche l'elevata rigiocabilità dovuta al **cooperative**. Il comparto grafico è di buon livello, con discreti dettagli dei personaggi; purtroppo le ambientazioni presentano spesso texture in bassa definizione. **Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord** è un buon **gioco di ruolo**, consigliato a tutti i fan della saga Tolkeniana... che non faranno caso ai piccoli difetti presenti!









**DISPONIBILE ANCHE PER:**
XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

**Grafica** 75
+ Buono nel complesso...
- ...ma è minato da texture low-res!

**Giocabilità** 80
+ Action RPG a valanga...
- ...ma troppa linearità!

**Sonoro** 78
+ Colonna sonora apprezzabile!
+ Doppiaggio più che discreto...

**Longevità** 80
+ In singolo non è breve...
+ ...e poi c'è l'ottimo cooperative!

**GLOBALE** 78

SITO WEB

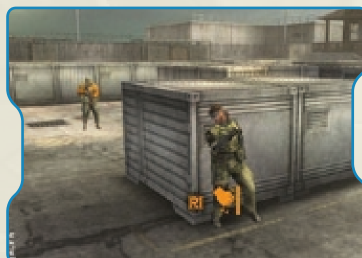
# METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

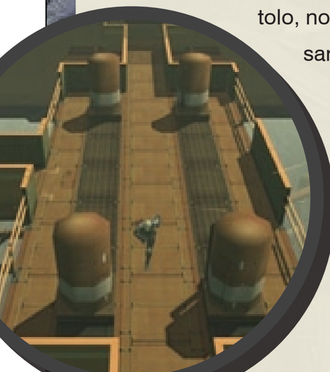
## UNA GENERAZIONE DI CAPOLAVORI RIUNITI INSIEME!

RECENSIONE completa A cura di: **Davide 'Bigboss87' Begni**

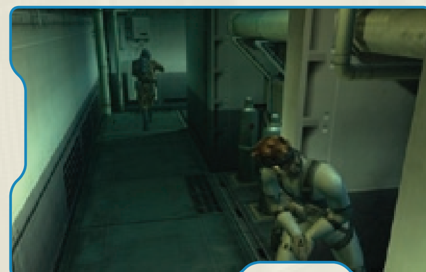


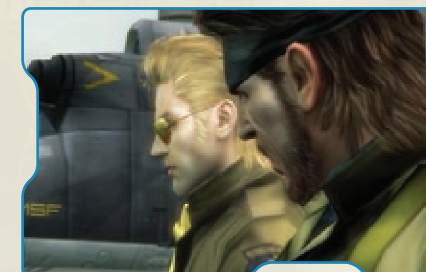
**Essere tra i pochi in Italia ad avere tra le mani il disco di Metal Gear Solid HD Collection** è un'emozione a dir poco meravigliosa. Questo perché il titolo, nonostante le traduzioni siano già pronte, sarà disponibile da noi solamente a febbraio. Per chi non lo sapesse, il disco di gioco contiene tre tra i più gloriosi episodi della saga di **Hideo Kojima**, rimasterizzati in alta definizione per un'esperienza maestosa. In particolare, il menu iniziale, offre, in ordine di data di svolgimento degli eventi della serie, **Metal Gear Solid 3, Metal Gear Solid: Peace Walker** e **Metal Gear Solid 2**. Per chi non li avesse giocati prima d'ora, i tre giochi in questione narrano le vicende di Big Boss nel 1964 (**MGS 3**), nel 1970 (**Peace Walker**) e di **Solid Snake** e **Raiden** negli anni 2007 e 2009. Ognuno di questi titoli possono essere considerati delle pietre miliari della storia del videogioco. E' bene dire subito che, rispetto agli originali, la grafica non è poi così migliorata, anche se è ancora al passo coi tempi. La certezza è che a livello artistico e di regia i tre capolavori rimangono tali, pur essendo delle mere conversioni. La risoluzione è la classica **1280x720**, sono state rifinite molte **textures** e, cosa più importante, tutti gli episodi godono dei sessanta fotogrammi al secondo stabili. Il vero problema però è che non c'è lo storico **Metal Gear Solid** per **PSX**, né il relativo remake per **GameCube**. Per il secondo la questione è giustificabile, essendo un gioco uscito in esclusiva **Nintendo**, ma il primo lo si sarebbe potuto includere anche in forma di codice promozionale per il **download**. Ma a parte questo, se non li avete mai giocati prendete questa **collection**. Li avete già finiti decine di volte? Idem. In questa generazione le **software house** stanno perdendo fantasia, la presenza di tutte queste collections ne è la prova, ma questo **blu-ray** è veramente da prendere ad occhi chiusi... e senza scuse!

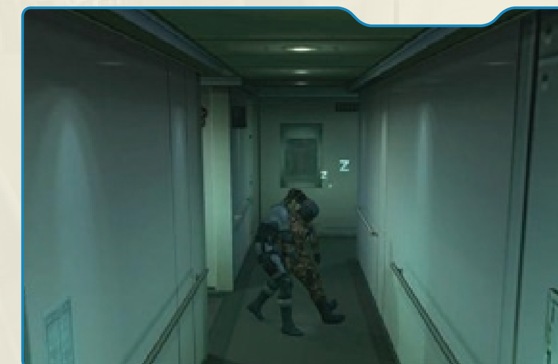


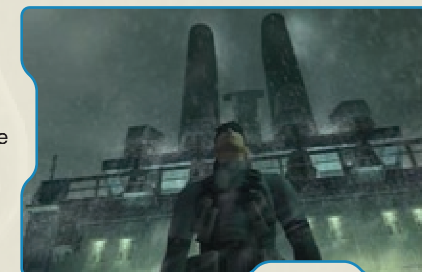


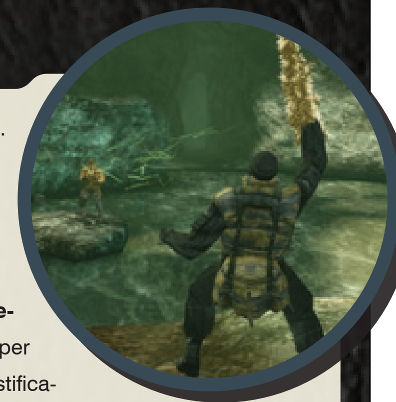












**IN ESCLUSIVA PER:** PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

| | |
|---|---|
| **Grafica** 85 | **Giocabilità** 85 |
| - Textures non al top... | + Collaudata e funzionale! |
| + ...ma la regia è spettacolare! | - Non al passo con i tempi! |
| **Sonoro** 95 | **Longevità** 90 |
| + Musiche, effetti sonori... | + Titoli lunghi e pieni di segreti! |
| + ... e doppiaggio da urlo! | + Altissima rigiocabilità! |

**GLOBALE 90**

SITO WEB

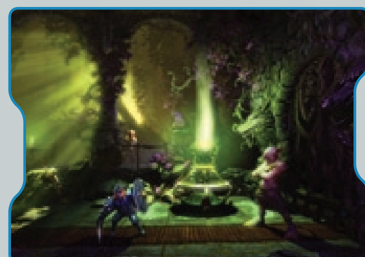
# TRINE 2

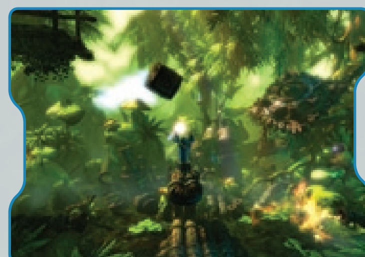
## UN MONDO FANTASTICO... DA UN TEAM INDIE!




A cura di: **Nicolò 'Th0reK' Azzolini**

**C'erano una volta un mago strampalato, un'astuta ladra e un prode guerriero.** No, non è l'incipit di una qualunque barzelletta da quattro soldi: era questa la premessa che apriva **Trine**, uno dei giochi di produzione indipendente più apprezzati del 2009. Acclamato da critica e pubblico, il primo capitolo seppe farsi notare nel complesso panorama dei videogiochi indie arrivando a vincere parecchi premi e riconoscimenti. In questo seguito più luminoso e colorato che mai, i ragazzi finlandesi di **Frozenbyte** si sono dati da fare per risolvere i difetti che intaccavano **Trine** mostrandosi ancora una volta come uno degli studi indipendenti più capaci.

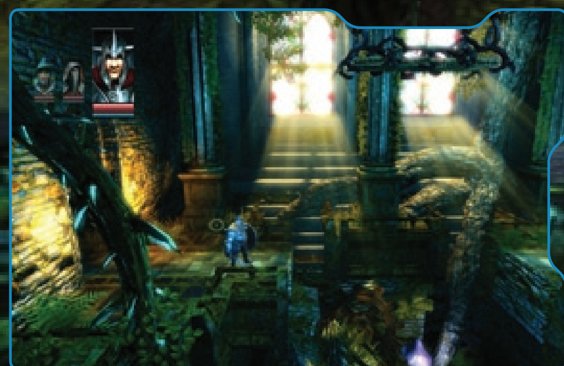




Inutile girarci attorno. Il primo **Trine** è stato capace di stupire per la direzione artistica degna di nota, più che per il **gameplay** vero e proprio. Se già la prima avventura aveva lasciato a bocca aperta per gli splendidi fondali, per i moltissimi dettagli a schermo e per le ambientazioni lussureggianti, questa volta il lavoro svolto è stato addirittura migliore. Il fatto che l'ambientazione di gioco sia lasciata volutamente oscura non fa altro che accrescere il senso di meraviglia di fronte alla maestosità delle schermate.



Il capitolo precedente proponeva una formula a base di **platform**, **hack'n slash** e **puzzle game** basato sulla fisica. Caratteristica del gioco la presenza di tre protagonisti dalle abilità particolari: era possibile cambiare personaggio alla pressione dell'apposito tasto, così da selezionare l'eroe più adatto alla situazione. Sebbene l'idea di fondo fosse interessante, una calibrazione non eccellente rendeva il titolo giocabile con un solo personaggio, la ladra, le cui



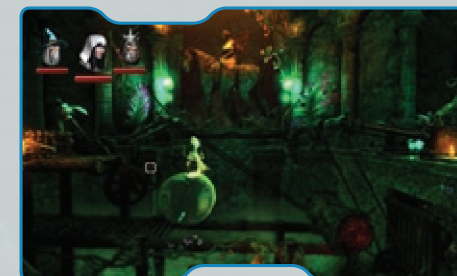


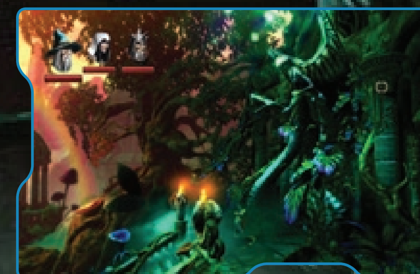


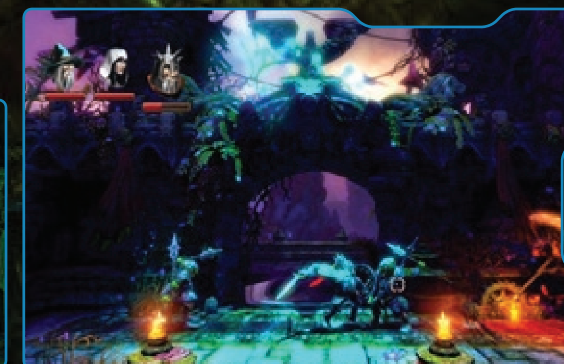
doti di acrobata le permettevano di completare quasi l'intero gioco senza l'aiuto degli altri due eroi. Anche per questa avventura i protagonisti saranno **Pontius**, **Zoya** e **Amadeus**, rispettivamente cavaliere, ladra e mago.

Sebbene i ruoli siano rimasti pressoché invariati, sono cambiate parecchie cose dal primo titolo. Il guerriero panciuto rimane il **tank** della combriccola, in grado di cavarsela egregiamente contro la maggior parte dei nemici. La ladra mantiene tutte le abilità del primo **Trine**: è in grado di lanciare un rampino e può scoccare frecce con il suo arco. Il sapiente **level design** questa volta limita le zone che permettono al rampino di attaccarsi, rendendo la ladra molto meno "efficiente". E' però il mago che appare potenziato notevolmente: oltre alla ormai consolidata abilità di creare oggetti come casse e piattaforme, **Amadeus** è ora in grado di difendersi, facendo levitare i nemici e scagliandoli nelle "trappole" ambientali.

**Trine 2** si dimostra un titolo maturato sotto ogni aspetto, una fantastica esperienza in un mondo fatato e indimenticabile, in grado di ricompensare sia in **single player** che in cooperativa. Una divertente storia contornata da un comparto tecnico sopra le righe che lascia a dir poco di stucco. Certo la longevità non è delle migliori ma va considerato l'ottimo prezzo di vendita. Consigliato generalmente a tutti gli appassionati e acquisto a scatola chiusa ai fan del primo capitolo. L'unica domanda da porsi ora è: a quando **Trine 3**?







IN ESCLUSIVA PER:
PC

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafica | 93 | Giocabilità | 85 |
| + Direzione artistica superba!<br>+ Dettagli estremamente curati! | | + Ottima interazione!<br>+ Level design funzionale | |
| Sonoro | 90 | Longevità | 75 |
| + Ottima colonna sonora!<br>+ Doppiaggio di qualità! | | - Non lunghissimo...<br>+ ...ma c'è sia il single che il coop! | |

GLOBALE **90**

SITO WEB

# SUPER MARIO 3D LAND

## IL REGNO DEI FUNGHI NON FINISCE MAI DI STUPIRCI...

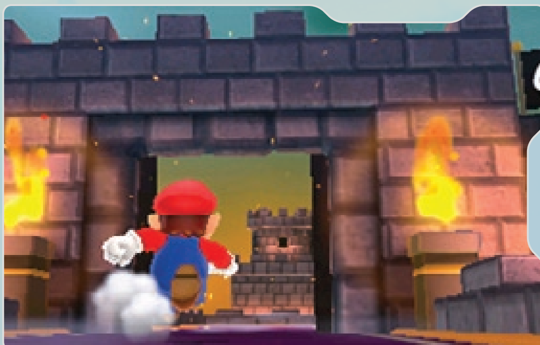
RECENSIONE completa

A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

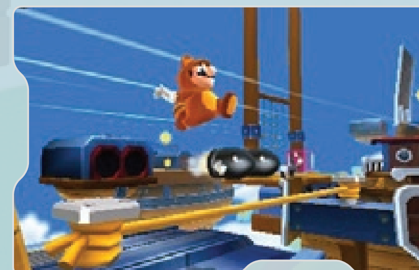
**Discutere della qualità sopraffina dei prodotti Nintendo legati al famoso idraulico** risulterebbe abbastanza semplice e un esercizio decisamente ripetitivo, ma non posso farne a meno.... Parliamo di uno tra i franchise più famosi al mondo, che ha concatenato successi di critica e di stampa, capace nel tempo di reggere il confronto con l'età, di reinventare un genere e di stupire sempre (o quasi) per originalità. Ora, uscita la nuova portatile **3DS**, **Mario** ritorna e contribuisce alla crescita alla console stessa. Anche **Super Mario 3D Land** è orfano di una sceneggiatura in grado di sorprenderci, ma ripropone il classico incipit della serie: la **Principessa Peach** è stata rapita da un indefesso **Bowser**, così l'encomiabile Mario è costretto a tuffarsi in una nuova avventura per riportare a casa la bella e perseguitata principessa. Se dal punto di vista legato al plot non troviamo novità, sul fronte gameplay possiamo ammirare gli sforzi maggiori. Il titolo **Nintendo** strizza fortemente l'occhio a quel lontano **Super Mario Bros. 3**, dal quale prende più di qualche spunto riproponendolo in salsa diversa e aggiornata. Il gameplay del titolo riporta al classico, ovvero chiedendoci di completare i livelli nella maniera tradizionale e lineare. Tuttavia alcune sessioni di gioco sono state concepite in modo diverso... in determinati momenti la telecamera passerà alle nostre spalle, permettendoci un approccio ancor più improntato all'azione. Questa soluzione apporta quella varietà in più che non guasta mai. Ad impreziosire la giocabilità arrivano anche gli upgrade di **Mario**, il quale potrà trasformarsi in procione e persino... in **boomerang**! Seppur dedicato ad una console portatile, il titolo propone 8 mondi, ma gli stage interni risultano decisamente brevi e non troppo difficili. E' comunque l'ennesimo risultato positivo della storia **Nintendo**, impreziosito dall'effetto **3D**. E' breve... ma intenso!



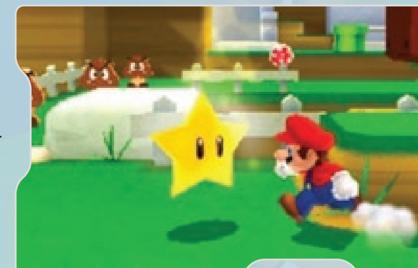


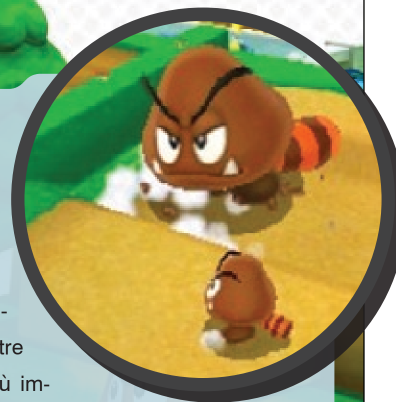













**IN ESCLUSIVA PER:** Nintendo 3DS

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafica** | 89 | **Giocabilità** | 90 |
| + Stage curati e dettagliati!<br>+ Ottima profondità! | | + Gameplay solido!<br>+ Arricchita dal 3D! | |
| **Sonoro** | 89 | **Longevità** | 82 |
| + Sempre all'altezza!<br>+ Classici motivetti da fischiettare! | | + Buon numero di livelli...<br>- ...ma troppo brevi! | |

GLOBALE **85**

SITO WEB

ANTEPRIMA — HORROR E ALTA TENSIONE SU XBOX 360!





# SILENT HILL: DOWNPOUR

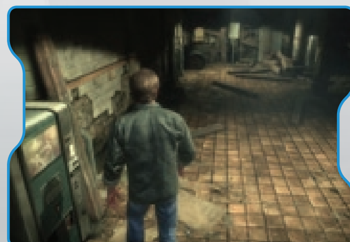
## KONAMI E' PRONTA PER IL RITORNO DELLA PAURA!

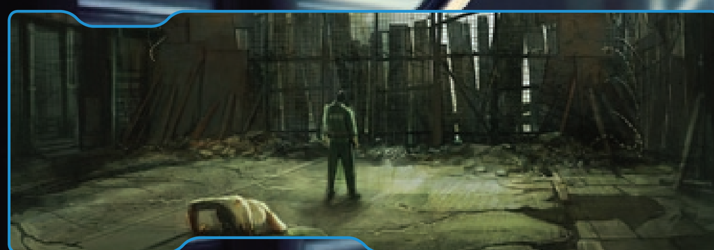


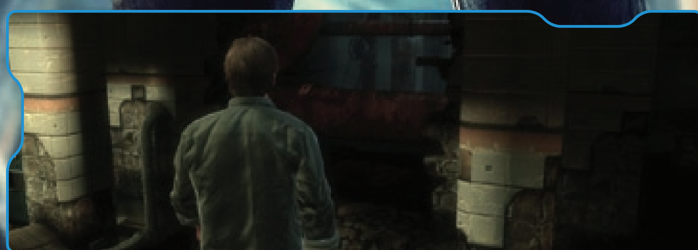
RECENSIONE completa — A cura dello staff di **GameStorm.it**

**Silent Hill: Downpour segna il ritorno della serie su PlayStation 3 e Xbox 360, con una trama nuova ed originale.** Il protagonista della storia è **Murphy Pendleton**, un detenuto che riesce a scappare a seguito dello schianto del furgone che trasporta lui ed altri detenuti. Dopo aver vagato per la foresta ed aver fatto perdere le tracce agli agenti che lo inseguono, si ritrova nel malvagio mondo di **Silent Hill** avvolto nella sua tetra nebbia. Azione, fuga, armi scarsissime e mostri spaventosi e indescrivibili: il fuggiasco si imbatterà presto in una serie di rompicapi e dovrà fronteggiare le orribili creature dell'oltretomba, armato dei soli oggetti recuperati lungo il cammino. L'emozione è sempre sul filo del rasoio e l'ansia nasce molto prima di incontrare l'avversario grazie a sapienti tocchi registici, alla colonna sonora e ad un'ambientazione che, vasta e claustrofobica al tempo stesso, offre la spettacolare novità del **free-roaming** in un gioco horror. Un grande ritorno, sottolineato anche da una colonna sonora composta da **Daniel Licht**, autore pluripremiato della musica della serie TV "**Dexter**". Insomma, le premesse per un nuovo capolavoro ci sono tutte: non resta che attendere la release definitiva!


















Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

SQUARE HERO: ORIGINS - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!







# MIDI TOWER: SOLUZIONE MINIMAL DA FRACTAL DESIGN

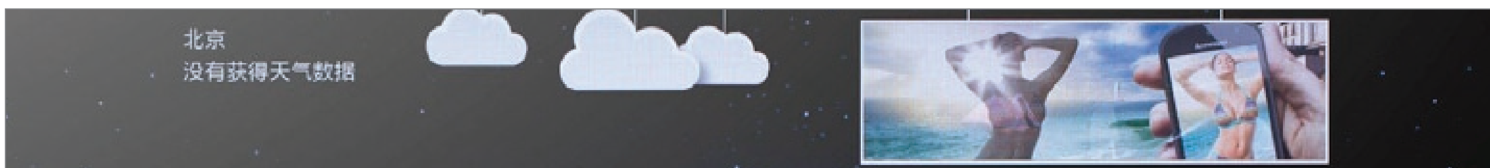
## Un case della serie ARC che coniuga stile, funzionalità e semplicità d'uso...

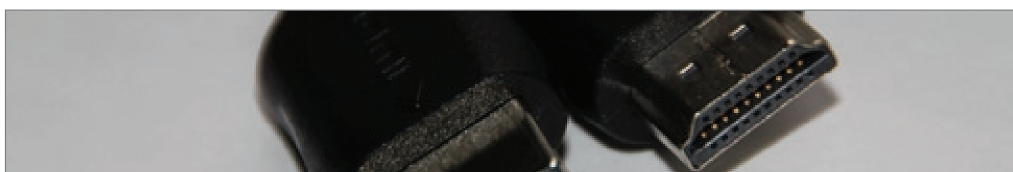
ARTICOLO completo

**Sono poche le aziende che cercano di realizzare case versati al design.** Tra queste segnaliamo **Fractal Design**, realtà svedese che ha realizzato il modello **Midi Tower** della serie **Arc**. Si presenta nella classica colorazione nera con dimensioni di 230 x 460 x 515 mm e peso di circa 10 Kg. L'aspetto è volutamente minimalista: non sono infatti presenti ventole colorate o **led** luminosi che possano creare discontinuità. L'alloggiamento per la **motherboard**, compatibile con schede **Mini ITX**, **Micro ATX** e **ATX**, presenta in prossimità della **CPU** un'ampia area forata, utile soprattutto per dissipatori con **backplate** o più semplicemente per agevolarci nello smontaggio / montaggio di un dissipatore **aftermarket**. Il prezzo, almeno per il mercato italiano, si aggira intorno ai 100 - 110 euro: un costo in linea con la concorrenza, viste le numerosi funzioni a disposizione.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**





# ZOTAC: TRASFORMA L'HDMI IN USB!

## Presentato al CES 2012 il nuovo adattatore...

ARTICOLO completo

**Durante il CES 2012 di Las Vegas, Zotac** ha annunciato un comodo accessorio: si tratta di un dispositivo che consente di convertire una presa **USB 3.0** in **HDMI**. Così facendo sarà possibile aggiungere un secondo display **LCD** al proprio **desktop** / **notebook**, con una risoluzione massima di 1920×1200 pixel. Naturalmente, è supportato l'audio a 6 canali digitali. "*Con la tecnologia DisplayLink, ci si può aspettare prestazioni elevate e qualità*" ha dichiarato **John Cummins**, uno dei responsabili dell'azienda. Un **computer** equipaggiato con **Windows** può collegare fino a sei adattatori: niente male!



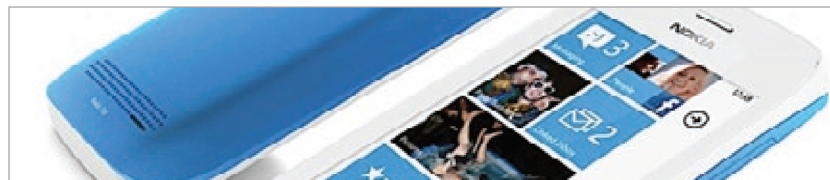


# ANDROID... IN TV!

## Lenovo presenta K91 Smart!

**Giusto in tempo per il CES 2012, Lenovo** ha annunciato una nuova gamma di prodotti equipaggiati con **Google Android**, tra cui un nuovo **tablet**, degli **smartphone** e un'interessante **TV**: è il modello **K91 Smart**, che dovrebbe essere equipaggiato con **Android 4.0 Ice Cream Sandwich**. Si tratta di un 55 pollici **IPS** con retroilluminazione **LED** del pannello **3D**, Il televisore potrà essere controllato sia con la voce che con un touchpad remoto!

ARTICOLO completo





# ARRIVA NOKIA LUMIA 710!

## Distribuito anche in Italia il nuovo modello basato su Windows Phone 7.5

ARTICOLO completo

**Nokia Italia ha annunciato la distribuzione del nuovo Nokia Lumia 710, smartphone** basato su sistema operativo **Windows Phone 7.5 Mango**. Il dispositivo può essere personalizzato grazie al design della scocca disponibile nei colori bianco o nero, cinque back cover intercambiabili (nero, bianco, ciano, fucsia e giallo) e migliaia di applicazioni. **Lumia 710** integra un processore **Qualcomm Snapdragon** da 1,4 GHz, 512 MB di memoria di programma, 8 GB di memoria interna e promette fino a 7,6 ore di conversazione 3G. Dispone di Schermo TFT WVGA da 3,7 pollici, touchscreen capacitivo ClearBlack con pinch zoom, 800 x 480 pixel e 16 milioni di colori. La fotocamera con **Auto Focus** permette la registrazione video in **HD** da **720 pixel video** con condivisione delle immagini e a **30 fps**. Niente male!

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

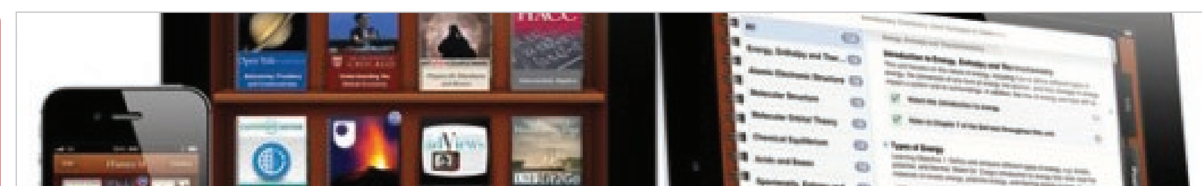










# iBOOK2: APPLE ORA PUNTA ALLE SCUOLE!

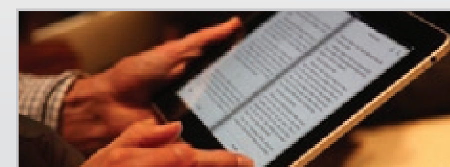
## Una versione speciale dell'iPad 2 per diffondere libri elettronici tra gli studenti!

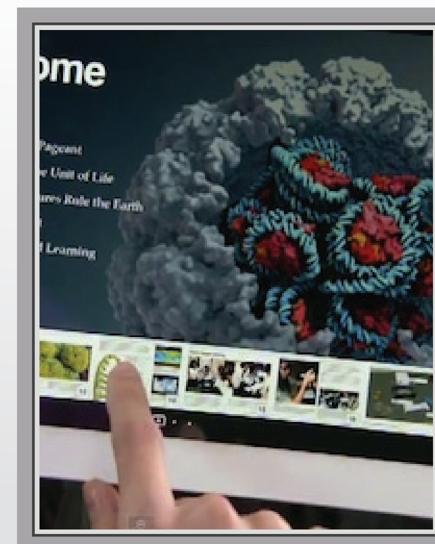
ARTICOLO completo

**L'ultima frontiera per l'iPad è la scuola:** è stata infatti presentata, al museo **Guggenheim** di **New York**, una versione dell'**iPad** chiamata **iBook2** e dedicata alle scuole. L'iniziativa è frutto della cooperazione tra **Apple** e gli editori **Pearson PLC**, **McGraw-Hill** e **Houghton Muffin Harcourt**. Il vero intento è quello di favorire la diffusione di testi scolastici. Verranno inoltre coinvolti studenti e insegnanti nella creazione di contenuti e materiale multimediale inerenti gli insegnamenti, per rendere più coinvolgenti e interessanti le lezioni. O anche per personalizzare maggiormente i programmi scolastici. A quando un corrispettivo italiano?

■ **A cura dello Staff di HwGadget.com**









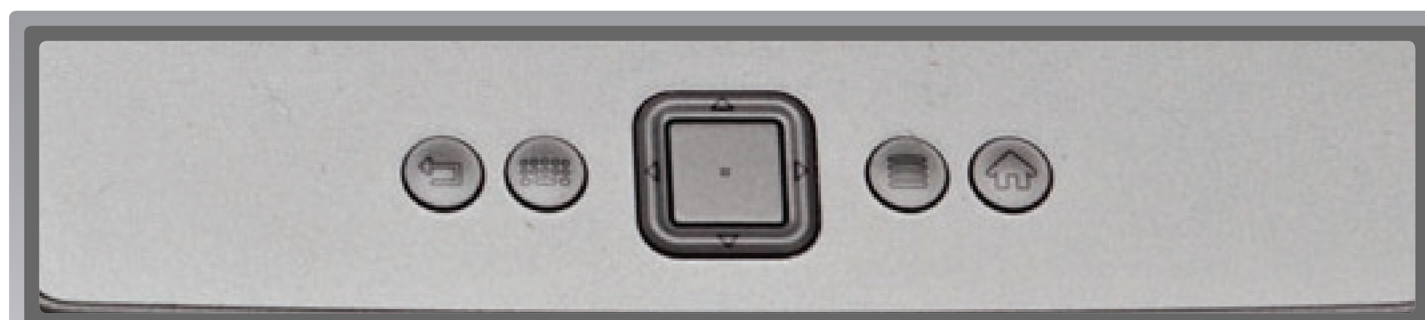
## iPAD 3: POSSIBILE LANCIO DURANTE L'iWORLD 2012 DI FINE GENNAIO!

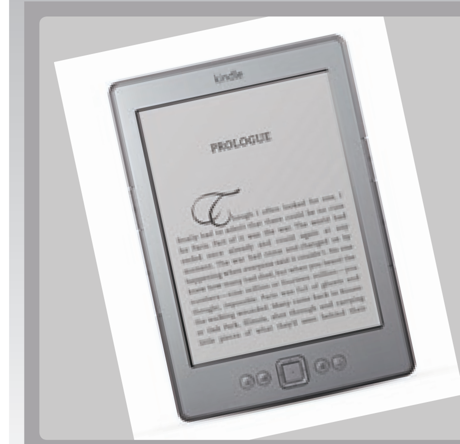
### Rumors insistenti annunciano l'imminente presentazione del nuovo tablet di Cupertino...

Se qualche tempo fa avevamo scritto che **iPad 3** sarebbe uscito a febbraio 2012, pare invece che dovremo attendere solo il 26 gennaio prossimo per vedere la nuova versione del **tablet** di casa **Apple**: lo scrive DigiTimes, secondo cui l'azienda di **Cupertino** avrebbe in programma di svelare il nuovo modello durante l'**iWorld 2012**. E secondo le ultimissime indiscrezioni non dovrebbe essere dotato di schermo da 7,85 pollici ma di **display** da 9,7 pollici con risoluzione **QXGA** (1536x2048 pixel) con fotocamera **CMOS** da 5 megapixel e processore **quad core A6**. Nonostante questo, **Apple** deve lavorare parecchio per fare in modo che il suo **iPad 3** regga la concorrenza dei rivali che, per quanto riguarda fotocamera, potenza e schermo, sono già un passo avanti. Per questo motivo il 26 gennaio sembra una data troppo prematura per il lancio definitivo. Non resta che attendere ulteriori sviluppi!









## KINDLE: L'E-BOOK FINALMENTE E' IN ITALIANO!

### Amazon lancia sia il Kindle Store che Direct Publishing...

**Arriva anche in Italia, in ritardo spaventoso** rispetto al resto del mondo, il **Kindle Amazon**. Se finora si poteva essere acquistato solo negli store dislocati all'estero pagando un bel po' di spese di spedizione, adesso lo si può acquistare direttamente nel negozio italiano. La versione in vendita è quella del modello base, che a 99 euro offre schermo da 6 pollici con risoluzione **600×800** pixel, connessione **Wi-Fi**, archiviazione per un massimo di 1400 titoli e peso di 170 grammi. Ma la vera novità è l'apertura del **Kindle Store** in italiano, con oltre 16.000 titoli divisi tra grandi editori e piccoli editori. Inoltre è stata attivata la **Kindle direct publishing**, piattaforma che consente la pubblicazione del proprio libro in formato **e-book**: davvero niente male!



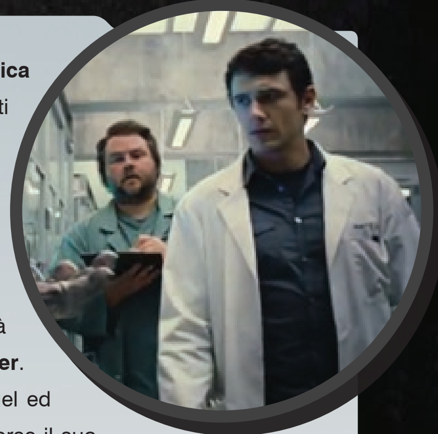
# L'ALBA DEL PIANETA DELLE SCIMMIE

## IL CAPITOLO CHE NESSUNO AVEVA NARRATO...

RECENSIONE completa

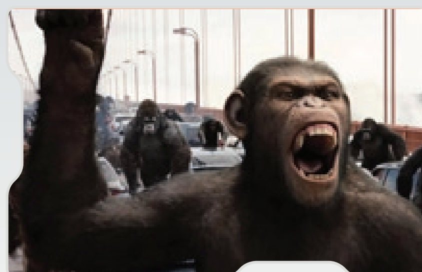
A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**





A **lzi la mano chi non ha visto neppure una volta la tragica scena in cui un giovanissimo Charlton Easton**, davanti ai resti della **Statua della Lbertà**, impreca contro l'umanità intera, maledicendola. Con la sua scena forse più emblematica, si chiudeva una pellicola destinata ad entrare a far parte del gotha della fantascienza: **Il Pianeta delle Scimmie**. Vittima del suo tempo, era il 1968, i costumi facevano sorridere e gli effetti speciali anche di più. Forse persino la morale, che puntava il dito sulle capacità autodistruttive della razza umana, sconfinava troppo nel **flower power**. Eppure era il primo seme che avrebbe generato ben quattro sequel ed una serie animata. E persino un remake diretto da **Tim Burton** e forse il suo primo di una lunga (ahimè) serie di passi falsi. Malgrado ciò, il mito è riuscito ad arrivare fino al 2011 dove si è deciso di narrare un nuovo capitolo della saga. Un capitolo che nessuno aveva mai narrato. Non storcano il naso i puristi, è vero che gli ultimi tre sequel della serie classica raccontano più meno lo stesso, ma vogliamo forse dimenticare la prima regola imprescindibile del viaggio del tempo? Tornando indietro si crea una linea parallela. Al contrario questa dovrebbe essere la vera storia di **Cesare**, la prima scimmia che disse no. A pensarci c'è **Rupert Wyatt**, regista semi esordiente, che si dedica ad un progetto che ha tutte le connotazioni di un **labour of love**. Tolto lo spauracchio delle guerre nucleari, con cui si supponeva nei vecchi capitoli fosse finita la razza umana, a far scoccare la scintilla primordiale è la bioingegneria molecolare. **Will Rodman** (un imbolsito eppure ben cesellato **James Franco**) è alla ricerca di una cura per l'**alzheimer**, nella speranza di salvare il malato padre. La cura viene testata sugli scimpanzé e un solo esemplare riesce a salvarsi allo sterminio, il piccolo **Cesare**, che **Rupert** conduce in casa. Il primate assorbe la cura e, non essendo afflitto da alcun morbo, manifesta quasi immediatamente segni di un'intelligenza evoluta. Inutile dire che l'espressività della scimmia, resa dal superlativo **Andy Serkis**, riesce a toccare note che in un film del genere non ci si aspetterebbe. Unendo cliché da film di galera alla meraviglia di cosa un odio motivato possa far fare, la regia di **Wyatt** ci porta all'inevitabile epilogo con **Cesare** e il branco che si riunisce attorno a lui pronti a scontrarsi con la civiltà che li ha creati. Potrebbe sembrare banale, un luogo comune ridipinto di nuovo: e invece vi assicuro che non lo è affatto. **Cesare** che inizia a parlare. Che dice prima 'No' al suo carceriere e che poi si mostra capace di comunicare affetto per il suo padre adottivo rendono le scene di guerriglia addirittura tollerabili. Ed alla fine non si può che fare il tifo per **Cesare** e per la sua ricerca di una identità. Il finale è un po' più possibilista di quello che dovrebbe presagirsi dall'originale. Ma del resto come razza umana, abbiamo capito che il terrore non è un deterrente sufficiente all'idiozia dell'autodistruzione. La parabola rimane tuttavia la stessa: abbiamo perso le chiavi dello zoo che ci siamo costruiti. E ci vuole il punto di vista di uno scimpanzé per comprenderlo davvero. Punto. ■

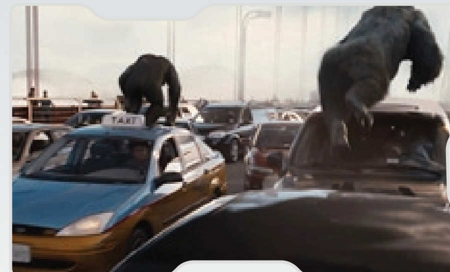










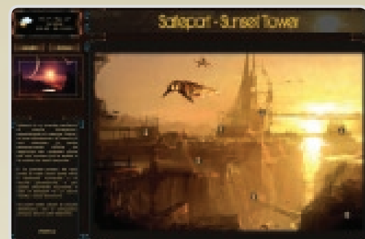


# BALLAD OF SERENITY

## LO SPAZIO E' UNA FRONTIERA INFINITA!

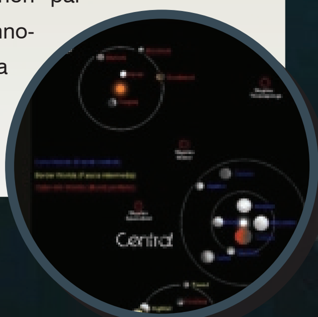
 RECENSIONE completa — A cura di: **Gilraen81 - Blancks - Lith**

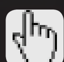
**Firefly è una serie televisiva creata da Joss Whedon (Buffy l'ammazzavampiri, Dollhouse e The Avengers)**. Si tratta di uno "space western", che racconta come l'umanità abbia abbandonato la **Terra** e sia riuscita a colonizzare alcuni sistemi solari vicini tra loro. Ma mentre alcuni pianeti hanno raggiunto livelli scientifici evoluti, altri sopravvivono con quelle che vengono definite "tecnologie elementari" e sono tornati ai tempi del **Far West**. I mondi più civilizzati ed evoluti (il **Core**) si sono uniti sotto il governo dell'**Alleanza**, che ha mosso guerra contro i sistemi periferici conquistandoli con la forza. Gli **Indipendentisti**, una volta persa la guerra, non hanno accettato passivamente il nuovo stato delle cose... Il gioco di ruolo **Ballad of Serenity** riprende i temi di base della serie da cui è tratto: spazio, far west, differenze sociali e culturali. La meccanica di gioco prevede un sistema piuttosto "pg oriented", privo di dadi o statistiche, ma basato su fattori legati alla classe, al **background**, alla professione ed alle **skill** del personaggio, oltre che alla scelta delle azioni da compiere. Nonostante la cura dell'ambientazione e gli sforzi di gestione, non è comunque rimasto indietro il lato tecnico che, pur non particolarmente, innovativo, si dimostra affidabile ed organizzato con competenza.





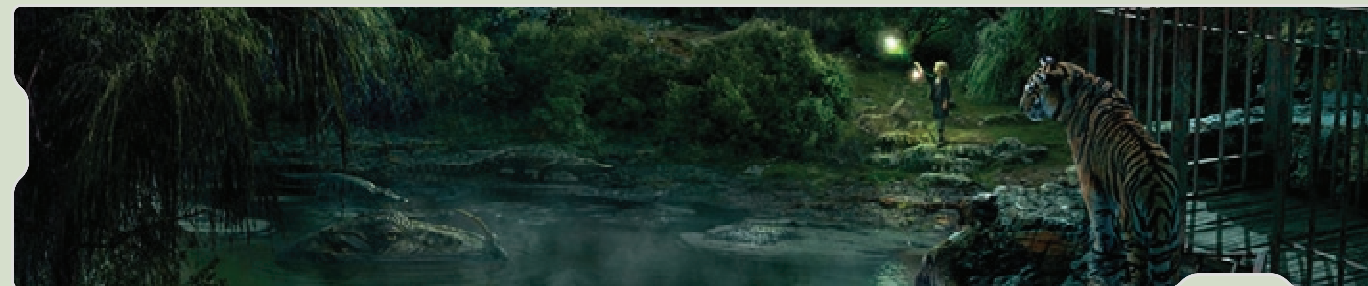





 SITO WEB Clicca Qui







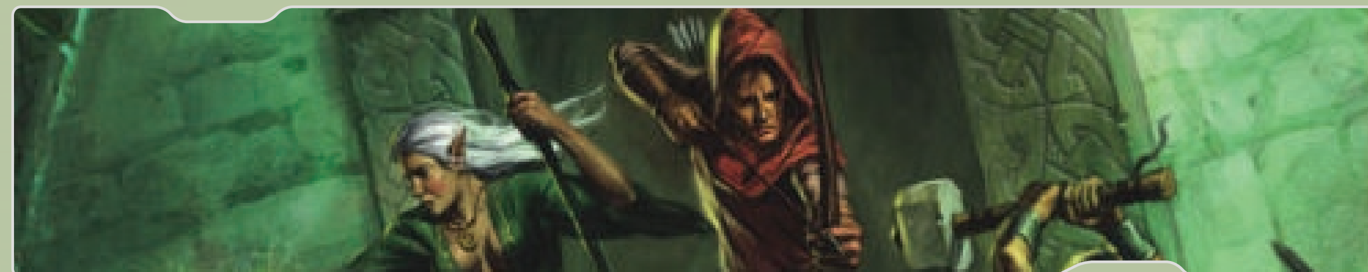
# A DARK TOWER NOVEL

 ARTICOLO completo — A cura di: Garethdrake

**La saga di Roland Deschain di Gilead, scritta dal Maestro Stephen King è finita ormai da tempo, eppure gli appassionati non hanno di che temere.** Per chi non lo sapesse è disponibile nelle fumetterie e nelle migliori librerie una collana di fumetti, scritta dallo stesso **King** e magistralmente illustrata da famosi fumettisti americani, veramente ben realizzata che narra del passato di **Roland**, sia nelle parti già narrate dalla saga che in quelle solo accennate, come la battaglia di **Jericho Hill**. Ma la buona notizia è invece un'altra: il prossimo anno dovrebbe uscire **The wind through the keyhole: a Dark Tower novel**. Si tratta di un romanzo autoconclusivo del buon **King**, sempre incentrato sulla tormentata giovinezza di **Roland**, questa volta alle prese con un letale mutaforma e dolceamari ricordi d'infanzia. Speriamo di poterlo leggere in italiano il prima possibile...



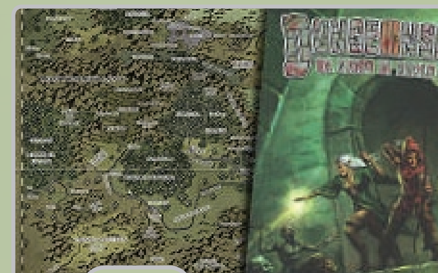




# DUNGEONSLAYERS IV

 ARTICOLO completo — A cura di Merlino666

**A un mese dall'uscita del manuale cartaceo (di cui la prima tiratura è andata esaurita in un batter d'occhio)** è disponibile il **PDF** completo e gratuito del manuale base di **DungeonSlayers IV Edizione**, gioco di ruolo moderno con atmosfere retrò. Il gioco che ha conquistato il duro cuore germanico, arrivando persino a superare il popolarissimo **Uno Sguardo nel Buio**, è ora disponibile gratis in italiano. Il testo è sotto licenza **Creative Commons**, per cui risulta liberamente riproducibile per scopi non commerciali (a patto di citare autore e traduttori). Potete, perciò, creare le vostre avventure senza il "fardello" legale di sistemi a licenza limitata, come il **D20 System**!





# PATHFINDER

## UN MONDO COMPLETO... DA OGNI PUNTO DI VISTA!

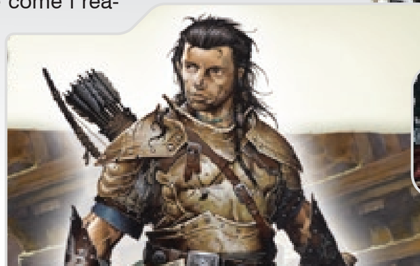
ARTICOLO completo

A cura di: **Elan Dunn'hit**



**Parlando di Pathfinder, la prima cosa che indubbiamente salta all'occhio è la mole del manuale stesso che,** con le sue circa 600 pagine, ricopre tutti gli aspetti che in **D&D** erano suddivisi in **Manuale del Giocatore**, del **Master** e dei **Mostri**. Inoltre, cosa non indifferente, chi mastica un po' di inglese può trovare tutte le risorse relative a questo sistema di gioco online e in forma completamente gratuita. Insomma, una convenienza non indifferente se paragonata alle centinaia di manuali e supplementi per di **D&D**. Addentrandoci nell'aspetto più pratico, poi, non si può non notare il salto di qualità effettuato. Partendo dalle razze si può notare come i realizzatori abbiano voluto dare spazio a tutte quelle creature meno considerate, esaltandone anche gli aspetti più nascosti. Le abilità hanno subìto un profondissimo cambiamento: molte sono state accorpate e persino il sistema di assegnazione dei punti risulta diverso e sotto molti aspetti più efficiente. Infine, le illustrazioni risultano curatissime, sia all'inizio di ogni capitolo che come spiegazione diretta delle regole, accompagnano il lettore fornendo una piacevole distrazione. Insomma, **Pathfinder** è un sistema decisamente da provare, per un mondo da esplorare che non sarà mai uguale a se stesso!

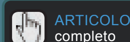






# INDIE'S GAME 6

## NUOVO APPUNTAMENTO CON I TITOLI DEL MOMENTO!

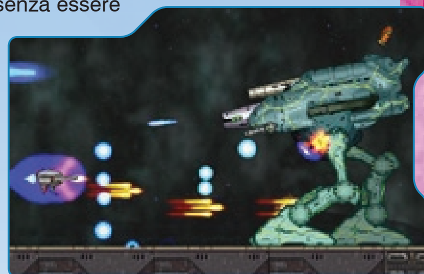


ARTICOLO completo

A cura di: **Nicolò 'Th0rek' Azzolini**



**Questo mese iniziamo parlando di alcuni giochi indie che meritano senza dubbio di essere provati. Il primo è Satazius,** divertente **shooter arcade** a tema spaziale: ben tredici armi completamente migliorabili, **power up** di ogni sorta, nemici a bizzeffe e boss formidabili da affrontare. Un titolo validissimo per gli amanti dei **retrogames**. Di tutt'altro genere è invece **Deity**, progetto universitario della **DigiPen Institute of Technology** che propone un avvincente mix tra un **Diablo-like** e le sezioni **stealth** di **Batman**, il tutto rigorosamente con visuale isometrica. Giocando come un demone d'ombra, bisognerà superare una serie di passaggi senza essere visti dalle guardie di pattuglia o senza esporsi direttamente alla luce. Il gioco risulta purtroppo poco longevo ma è totalmente gratuito e propone un **gameplay** originale rimanendo al contempo semplice. Se invece cercate un titolo più immediato, allora puntate su **Alien Jelly**: disponibile per **XBLA**, questo **puzzle** vede delle gelatine intente a spostare oggetti, aggirare ostacoli e aiutarsi a vicenda per raggiungere la fine dei numerosi livelli a disposizione. Immancabile è poi il **tower defence** del mese: ecco quindi **Terrorhedron**, che non solo presenta una struttura tridimensionale ma che risulta molto divertente grazie alla doppia possibilità di posizionare torri e crearle dal nulla, in modo da combinare tra loro varie armi e arsenali. Presenta una modalità cooperativa fino ad 8 giocatori, sei scenari differenti e una colonna sonora a **8 bit**. E ora passiamo invece ad un gioco in via di sviluppo che merita interesse e attenzione... A sostegno della tesi che vede **Minecraft** come un nuovo genere più che un gioco, arriva questo interessantissimo esperimento: gli sviluppatori al lavoro su **Ace of Spades: Build your Battlefield** hanno ripreso le meccaniche di uno **sparatutto** come **Team Fortress** e le hanno inserite in un mondo cubettoso alla **Minecraft**. Quello che si viene così a creare è un gioco nel quale si uniscono le componenti d'azione a quelle più libere e fantasiose del titolo **Mojang**. Il progetto è ancora in beta e ben lungi dall'essere completato, eppure già da ora le idee messe su tavolo sono molto interessanti e, se sviluppate a dovere, sono in grado di rendere **AoS** un titolo dal grande successo. Il tutto è interamente gratuito e non richiede alcune specifiche tecniche particolari: è in grado di girare anche sui sistemi più obsoleti. La parte **action** è molto classica: due squadre si sfidano in una modalità online competitiva che unisce un **Team Deathmatch** ad un **Cattura la bandiera**. Grazie ad un mondo formato da cubetti colorati a tinta unita, senza textures, qualunque strategia va rivista: è possibile scavare tunnel e gallerie, distruggere ogni edificio o struttura e costruire delle postazioni difensive. Insomma, ottime idee: speriamo che il prodotto finale sia all'altezza delle aspettative. Appuntamento dunque al mese prossimo... sempre e rigorosamente con le migliori produzioni **Indie**!



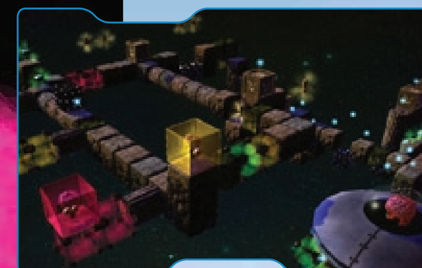


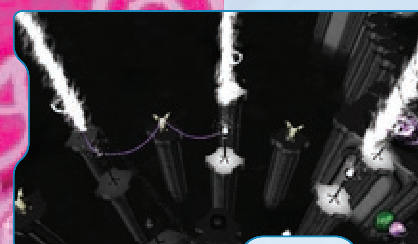




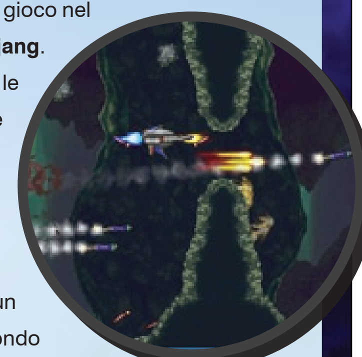










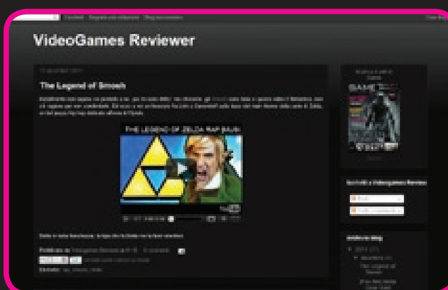




# I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

## OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

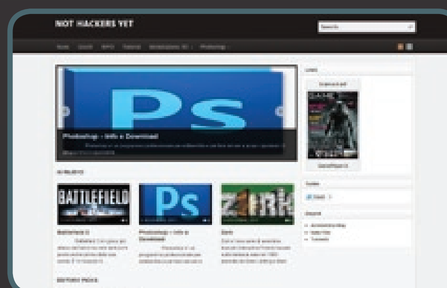



### VIDEOGAMES-REVIEWER.BLOGSPOT.COM

**Videogames-reviewer.blogspot.com è un divertente blog** dedicato al mondo dei videogiochi. All'interno potete trovare articoli su titoli storici ma anche video a 360 gradi sul mondo dell'**entertainment**. Ricco di curiosità, merita di essere visitato... e letto da cima a fondo!

### NHY.ALTERVISTA.ORG

**Not Hackers Yet è uno spazio dove trovare articoli** dedicati ai videogiochi e a i software di modellazione **3D**. Ma non mancano retrospettive su produzioni storiche, come le avventure testuali, e consigli sui migliori tool grafici disponibili per il proprio computer.




BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT




### BelPaese.it

**BelPaese.it è un progetto che** nasce dall'idea di un gruppo di professionisti, intenti a realizzare il portale degli eventi e delle manifestazioni nazionali, offrendo al visitatore l'opportunità di trovare, tutte le attività di maggiore interesse. Gli eventi vengono costantemente inseriti ed aggiornati dallo staff, grazie al collegamento con enti del territorio.



### Tecnoanswer.com

**TecnoAnswer è un sistema di question** e **answering** che permette agli utenti di fare e rispondere a domande inerenti l'informatica e la tecnologia. E' sufficiente registrarsi in un paio di minuti per accedere alle diverse sezioni e richiedere le informazioni di cui si ha bisogno. Ottimo per chiunque abbia bisogno di un aiuto efficace!



### Evernote.com

**Evernote è un ottimo servizio** per creare note e gestire immagini e contenuti web. **Evernote** rende facile ricordarsi delle grandi e piccole cose che fanno parte della nostra vita. Inserisci un nota di testo, salva una pagina web, scatta una foto e cattura una schermata. Tutto ciò che catturi viene automaticamente reso ricercabile.





ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

2003 SVILUPPO: SEGA / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: GUIDA / GIOCATORI: 1 - 4



# F-ZERO GX

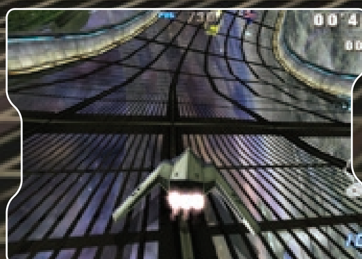
## UN NOME CHE HA UNA SOLA TRADUZIONE: VELOCITÀ!

RECENSIONE completa

A cura di: **Cesare 'Meteo' Arietti**

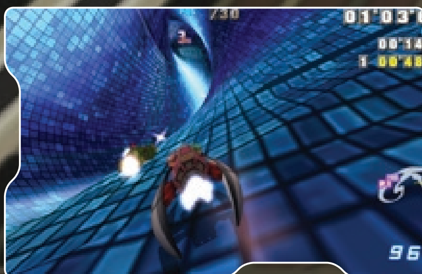
**State guidando a 470 chilometri orari. State andando piano, troppo piano. Ora avete superato i 650, ma è ancora poco.** Sbrigatevi a raggiungere i 900, dovete sbrigarvi per diventare almeno principianti. Perché chi conosce **F-Zero** sa che la parola **Velocità** si usa di rado, forse dopo che ci si abitua a guidare sopra i 1900 chilometri orari. Per chi non conoscesse tutta la storia, ecco un *veloce* riassunto: nell 1990 **Nintendo** crea un **racing game** futuristico utilizzando lo straordinario **chip Mode 7** del **Super Famicom**, sotto la direzione di **Shigeru Miyamoto**. Grazie agli effetti di rotazione degli sprite fu possibile realizzare tracciati estremamente realistici, per uno dei titoli più incredibili della storia: **F-Zero**. Le riviste italiane dell'epoca assegnarono come voto 98% (**The Games Machine**) e 95% (**Consolemania**, giudicando la giocabilità al massimo previsto, 99%). E otto anni più tardi arriva il sequel, **F-Zero X**, che rivoluziona il modo di immaginare lo spazio **3D**. La velocità era quintuplicata, i veicoli presenti decuplicati, i tracciati estesi in ogni forma dello spazio con la possibilità di correre ovunque, sulle pareti, sui soffitti, in qualsiasi punto dei condotti esterni, bilanciando la velocità e il peso del veicolo con la forza di attrazione gravitazionale. E poi c'erano le musiche di **Naoto Ishida**, capolavori assoluti
















che chiunque dovrebbe ascoltare, indipendentemente dal genere che si predilige. E cinque anni dopo **Nintendo** decide di tornare sul tema della velocità: si accorda con **SEGA**, in un cross-over che sarebbe stato considerato impossibile fino a pochi anni prima, e affida alla concorrente lo sviluppo di **F-Zero GX** e **F-Zero AX** (che in pratica è la versione **arcade** rispetto a quella **GameCube**). Il risultato è un capolavoro: oltre venticinque tracciati, quaranta personaggi (ciascuno dotato di rispettiva colonna sonora introduttiva, tra cui persino vere e proprie canzoni), nove missioni e persino un editor per creare la propria vettura, con tanto di nuovi pezzi da sbloccare in-game. La fluidità di gioco è senza pari: a distanza di oltre otto anni sembra di assistere ad un titolo praticamente nuovo, nonostante la grafica del **GameCube** resti low-res. La difficoltà è esponenziale rispetto al livello selezionato: se finirlo a grado facile sarà uno scherzo, completarlo al massimo risulterà quasi impossibile. Ma quello che sorprende è la curva di miglioramento imposta al giocatore: sembra sempre possibile riuscire a risolvere le parti del tracciato più ostiche, quando invece occorreranno ore e ore di tentativi; segno che il **gameplay** è stato studiato con una precisione quasi impareggiabile. Unico grande difetto: la colonna sonora non è stata scritta dal genio di **Ishida** ma da compositori di casa **SEGA**. E chi conosce la saga sa che raggiungere ottimi risultati non è mai abbastanza... rispetto alla perfezione!



